～純情で可憐～

メイマイ騎士団

スペクトラルフォース聖少女外伝 ™

IDEA FACTORY COLLECTION



!f IDEA FACTORY

美しき女神に祝福されしメイマイ国
その清らかな光を遮る者、
暗黒竜アビスフィアー
世界を覆う聖邪の争い

僕は願う
少女達の、純情な瞳を
涙で曇らせぬことを
少女達の、可憐な微笑が
いつまでも続く事を

剣を手に立ち向かうは邪悪
震えるほどの強大な恐怖

しかし
振り向けば、いつでも君がいる

ご注意　"PlayStation 2"本体でメモリーカード(SCPH-1020/別売り)を使用するとき

メモリーカード(SCPH-1020/別売り)を使用するときは、必ず"PlayStation 2"本体の⏻(オン/スタンバイ)/RESETボタンが緑色の状態(オンの状態)で差し、⏻(オン/スタンバイ)/RESETランプを赤色の状態(スタンバイ状態)にする前に抜いてください。別売りの"PlayStation 2"専用マルチタップ(SCPH-10090)やマルチタップ(SCPH-1070)を接続してメモリーカードを使用するときも、同様の操作を行なってください。

For Japan Only


プレイヤー 1人


メモリーカード 3ブロック


アナログコントローラ 対応（振動のみ）

SLPS 03078

CONTENTS



操作方法の説明

コントローラ

L2・R2ボタン
使用しません。

L1・R1ボタン
野戦中の画面高速移動。

方向キー
カーソルの移動。
野戦中の画面移動。

セレクトボタン
使用しません。

スタートボタン
ムービーのキャンセル。

○ボタン
コマンドの決定

×ボタン
コマンドのキャンセル。
メニューウィンドウへの移行。

□ボタン
使用しません。

△ボタン
内政画面での国情報表示。

アナログコントローラ

L2ボタン
使用しません。

L1ボタン
野戦中の画面高速移動。

R1ボタン
野戦中の画面高速移動。

R2ボタン
使用しません。

方向キー
カーソルの移動。
野戦中の画面移動。

左スティック
使用しません。

右スティック
使用しません。

アナログモードスイッチ・LED
アナログモードスイッチはON(LED点灯)OFF(LED消灯)に関係なく、
システム画面とオプション機能で振動機能が選択できます。

ゲーム開始の流れ

プレイステーション本体に「純情で可憐メイマイ騎士団 スペクトラルフォース聖少女外伝（以下メイマイ騎士団）」のディスクをセットして電源を入れてください。
オープニングムービー後にタイトル画面が表示されます。



NEW GAME

タイトル画面で「NEW GAME」を選択します。主人公ネームエントリー画面に移ります。（6P参照）

CONTINUE

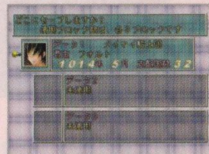


タイトル画面で「CONTINUE」を選択します。保存しているゲームデータが複数ある場合は、カーソルで選択して決定してください。

OPTION

タイトル画面で「OPTION」を選択します。アナログコントローラの振動の有無の決定、サウンド・テスト、MOVIE ライブラリを見ることができます。

メモリーカードについて



「メイマイ騎士団 」では、ひとつのデータにつきメモリーカードブロックを３ブロック使用します。あらかじめ必要ブロック数を確保しておいてください。なお、ゲームクリア後に保存したデータは、オプションに反映されます。消さないように注意しましょう。メモリ－カード差込口1にのみ対応します。

名前入力画面の説明



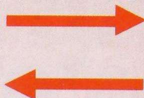
「メイマイ騎士団」ではプレイヤーは、主人公キャラクターを担当してゲームをプレイすることになります。主人公には基本の名前「フォルト」が付いていますが、任意に変更することができます。「名前を変更しますか」と確認しますので、変更したい場合は、カーソルで「はい」を選ます。
主人公の名前は最大８文字、ひらがな、カタカナ、記号、英数字で入力できます。ゲーム中の変更はできませんので、慎重に設定してください。

ゲームの流れ

ゲームは内政と戦闘をくり返すことで進行します。最終的にネバーランド全土の統一が目的となります。

内政





戦闘



12ヶ月に割り振られた内政項目を実行し、自国を強化していきます。内政項目は毎年変化しますので気をつけてください。

戦闘フェイズになると、敵国に攻め込むことができます。近隣諸国との戦力差を考慮に入れて、戦略を決定しましょう。

メイン画面の説明

政略、外交、人事などの内政の全てと各種ステータスの確認、データのセーブなどは、このメイン画面で行います。画面の見方は下を参照してください。

現在の年号
魔導世紀1000年から始まる年号です。

今月の内政項目
その月に行う自国の内政の項目を表示します。



今年の内政予定
1年間に行う内政を時計周りに表示しています。

自国の国力と所有通貨数
国力は兵数に関係します。通貨は政略を行う時に必要になります。

文字ウィンドウ
武将の会話を表示します。

メニューウィンドウ表示

勢力情報	勢力情報を見ます。同盟国は黄色、属国は緑色で表示さます。
武将情報	武将のステータスを見ます。信頼度もここで確認できます。（11P参照）
部隊配属の交代	武将の配属を変更します。戦闘後兵士が減った武将は、待機に下げましょう。
各国情報	選択した国の情報を見ます。
システム	セーブと各表示の設定ができます。
戻る	メイン画面に戻ります。

システム画面の説明

戦いの記録	ゲームのデータを保存します。
ウィンドウカラー	テキストウィンドウの色を変えます。
ウィンドウ背景	テキストウィンドウの模様を変更できます。
背景画	背景のグラフィックを変更できます。
アナログコントローラ（DUAL SHOCK）	アナログコントローラ（DUAL SHOCK）を使用されるときの振動の有無を選べます。

マルチフェイズ制について

内政画面では月ごとに指定された項目をプレイヤーが実行していきます。指定される項目は毎月違いますが、1年間の予定は常に確認することができます。
マルチフェイズ制とは、1年間の内政予定の内容が毎年変化するシステムです。戦闘のフェイズが多発する年は特に用心しなければなりません。

内政フェイズの説明

税収	売買	商人と資産を取り引きします。
	徴兵	兵士を雇い入れます。雇い入れる兵士数は国力に比例します。
人事	役職	武将に役職を与えます。武将の能力を参考にしてください。
	探索	新たな武将を探します。月に1度しか行なえません。
政略	防壁	選択した国の防壁を強化します。一度の強化で資産50必要です。
	投資	選択した国の国力を増やします。一度の強化で資産10必要です。
外交	同盟	他国と軍事同盟を結びます。攻められにくくなり、戦争時に援軍を派遣してもらえることがあります。
	説得	他国の武将を引き抜きます。敵国の王に対しては降伏勧告となります。
戦闘	攻撃	他国に戦闘を仕掛けます。同盟国に攻め込むと、同盟は破棄されます。
	私略	他国の物資を奪います。資産の少ないときに行うと効果的です。

アドバイス

国力の10倍が徴兵できる兵士数となります。国力を増強することが戦力の増強につながなるので、序盤は投資を中心に行うといいでしょう。

内政(税収・政略・外交)の説明

所有資産について

所有資産には「金」「宝玉（ほうぎょく）」「家畜」「劣鬼（れっき）」の4種類があり、各国の特色に応じてその収入は異なります。各勢力はこの資産のひとつを「通貨」として定め、防壁の強化や街への投資を行います。通貨以外の資産は、そのままでは何の意味も持ちません。つまり「通貨」以外の3つの資産は使う事ができないのです。ですが「税収」の月に訪れる商人を通じて、他の資産を「通貨」に両替する事ができます。各資産の間には変動する相場があり、その値は毎年変化しています。有利な相場を見計らって、他の資産と交換することで利益を得ることができます。



同盟国と属国について

外交によって友好関係を結んだ国はメニューウィンドウの「勢力情報」によって確認することができます。
同盟国、属国はそれぞれ3国まで関係を結べます。それ以上の国家関係は結べません。同盟国や属国からは戦争時に援軍が来ることがあります。また、属国にした国に対しては戦争を仕掛けることができなくなります。
また、自らが属国となり他国の支配を受けた場合は、盟主国に対して攻撃を仕掛けることができなくなります。属国から独立するには「独立」コマンドを選択して下さい。また、独立を果たすまでは他国に対して同盟交渉ができなくなります。



内政（戦闘・人事）の説明



戦闘の開始

月の内政が「戦闘」の場合のみ他国と戦う事ができます。「攻撃」を選び、戦闘を仕掛ける国を選んでください。このとき、攻めることのできる国は自国に隣接している国だけとなります。また、戦闘には「先発」に所属する兵数が0以外の武将のすべてが参加します。「待機」に所属する武将は戦いには参加できません。また、外交によって同盟を結んでいる国や、属国から増援部隊がやってくることがあります。

人事について

人事の月では自国の武将に役職を与えられます。君主以外の役職にはどの武将も就任できますので、各自の能力に見合った役職を与えて下さい。



役職の説明

君主：国を治めるリーダーです。君主の能力は、あらゆる行動に影響します。

軍師：君主への進言役です。武将能力の評価に影響します。また、戦闘にも影響を与えます。知力の高い武将が適任です。

外交：外交官です。他国への交渉、篭城戦の説得等に影響します。

内政：政治の補助官です。政略時の国力の増加等に影響します。

先発：戦闘に参加します。左側のウィンドウに表示されています。

待機：戦闘に参加しません。内政は行えます。

解雇：その武将を解雇します。解雇した武将は在野に下ります。

ステータス画面の説明

武将の能力

登場するキャラクターには固有のパラメータが設定されています。自国の武将の能力は軍師の評価として見る事ができます。ただ、軍師の能力によっては、武将の評価が変わってしまいます。能力値が変わるわけではありませんが、知力の高い軍師ほど正確な能力分析を表示します。軍師には知力の高い武将を任命しましょう。（軍師がいない時は君主が評価を代行します）

プロフィール

武将の人物紹介です。

武将能力ウィンドウ

武将の能力を表示します。
右の数値は武将の能力値を表し、10が最高の値です。



NEXTコマンド

メニューウィンドウで武将情報を選択後○ボタンで見たい情報まで画面をすすめます。

見たい武将を選択
▼
個人情報が表示
▼
必殺技の解説
▼
配属兵種の情報

信頼度

メイマイ騎士団の5人（ティナ、ラト、リム、アニータ、キラット）にのみあるパラメータです。主人公との親密度をあらわし、様々なエンディングを迎えるための条件となります。信頼度は、ハートマークで表示されます。ハートマークは最大5個まで増加します。

武将能力項目の説明

武力：その武将の率いる部隊の攻撃力を示します。
知力：その武将の知力の高さを示します。各作戦の成功率等に影響します。
魅力：その武将の魅力の高さを示します。部下の統制等に影響します。
外交：他国との交渉力を示します。この値の高い武将は外交官向きです。
忠誠：その武将の忠誠の高さを示します。

野戦画面の説明1

戦闘が開始したら出陣する武将を選択します。先発に所属し、兵士を持っている武将のみ出陣できます。通常は最大5名の武将から選択しますが、同盟国・属国がある場合は増援部隊により8名まで増加することがあります。出撃時の士気はパーセントで表示されています。士気は100パーセントで140ポイントです。士気のポイントが高い程、戦闘力が増加します。このポイントは特殊な陣形を選択したり、直接攻撃などを使うと減少します。

敵軍の士気メーター

敵軍の士気を表します。士気や兵士数が0になるか、敵が退却すれば自軍の勝利となります。

兵士の数

出撃している部隊の兵士の数です。



自軍の士気メーター

兵士達の戦闘に対する意気込みの高さを表し、兵の強さに影響します。陣形や戦闘結果などによって士気メーターは変動します。0になると兵士が残っていても負けてしまいます。

必殺技ゲージ

レベル1（小技）、レベル2（中技）、レベル3（大技）に分かれ、ゲージを定められた値まで上昇させる事で、到達した必殺技の選択が可能となります。ゲージが溜まっていれば、武将は野戦の最中に必殺技を何回でも使用する事ができます。

作戦ウィンドウ

今回の作戦を決定します。



必殺技について

必殺技ゲージは戦闘をする毎に上昇しますが、上昇する値は戦闘の結果に左右されます。また、必殺技を使用すると必殺技ゲージが消費されます。使える必殺技は武将により違いますが、アイテムを使用することによって変更ができます。

野戦画面の説明2

野戦中の画面の説明

視点切り替え

戦闘中はカーソル左右で視点を左右に、上下で奥・手前に移動ができます。L1・R1ボタンで左右に高速で移動します。



戦況レーダー

戦闘の様子を表示します。赤が敵軍、青が自軍です。

士気ウィンドウの説明



士気修正

士気修正により、士気メーターが上下します。士気修正は突破人数や選択した陣形によって変動します。

突破人数

敵の陣形を切りくずして突破した人数です。
士気と技の修正の上下に関係します。

技　修正

突破人数などの戦闘結果によって変化する必殺技ゲージの数値です。
上昇すると必殺技をくり出せます。

戦後処理

敵国を滅ぼすと、その国に所属している武将を捕らえることになります。それぞれの武将に対して、配下に下るように説得することが可能です。説得に失敗、もしくは説得しなかった場合、その武将を処刑するか、解放するかを選べます。説得は君主の知力が高いほど成功の確立はアップします。



作戦の説明

作戦の説明

自軍が他国へ侵攻した場合、または他国の軍勢が自国に攻撃してきた場合に先発に兵士を持つ武将がいると野戦に突入します。野戦は3種類（まれに4種類になることがあります）の作戦を選択する事で進行します。





攻撃

全9種類の陣形からひとつを選択して、敵軍に攻撃をかけます。それぞれの陣形を選択するには、相応の条件があります。

必殺技

武将の持つ必殺技を使用します。必殺技ゲージを消費します。

円形魔法陣

特に弱点も長所もない陣形です。
必殺技使用時に選択されます。



退却

選択している武将を退却させます。退却した部隊は「敗北」となり、その戦闘には参加できなくなります。

直接攻撃

特定の武将にのみ使用可能な作戦です。敵軍に武将が突入します。これを選択すると士気を消費します。

陣形の失敗

攻撃の際に選択した陣形が成功するとは限りません。陣形が成功するかどうかは、武将の知力に関係してきます。陣形の編成に失敗すると、不利な戦いを強いられるでしょう。

作戦失敗

最悪の陣形です。陣形が崩れて
兵士が勝手に闘っている状態です。



陣形一覧

陣形の説明

野戦時に「攻撃」を選択することで使用できる陣形は、以下の9種類です。陣形の数は全部で10種類ですが、魔法陣形だけは必殺技使用時に選択されます。

通常陣形



兵の壁を敵の陣になだれ込ませます。基本となる陣形で、これといって特殊な効果はありません。

攻撃陣形



攻撃力が上昇しますが、必殺技に弱い陣形です。武力が一定以上、兵力が100人以上の武将が選べます。

対魔陣形



必殺技に耐性を持つ陣形ですが、攻撃力が低下します。知力が一定以上で兵力が100人以上の武将が選べます。

暗殺陣形



攻撃力が上昇しますが士気が下がります。天候が暗闇で、士気が一定以上、兵種がネコか忍者の武将が選べます。

波天陣形



攻撃力が上昇しますが、戦闘後に士気が下がります。天候が大雨で、士気が一定以上、兵種がカエルか海賊の武将が選べます。

三方不敗



攻撃力が大幅に上昇しますが、戦闘後に士気が下がってしまいます。士気が一定以上、武力が高い武将が選択できます。

波状攻撃



攻撃力が大幅に上昇しますが、戦闘後に士気が下がってしまいます。士気が一定以上、知力が高い武将が選択できます。

撹乱戦法



相手の士気を減少させることができますが、攻撃力が下がります。兵力が100人未満の武将が選べます。

背水の陣



攻撃力が最も上昇する陣形ですが、戦闘後に士気が下がります。士気が一定以上、兵力が100人未満の武将が選べます。

攻城戦について

攻城戦画面解説

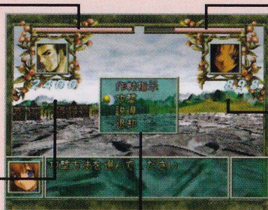
各国の城は城壁で守られています。攻城戦を行う側(攻撃側)は３回の攻撃で城の全ての城壁を破壊するか敵の士気値を０にすれば勝利となり、その国を手に入れられます。

敵の城兵の士気メーター

０まで下げれば、敵は城を明け渡し退却します。士気の高さは城壁の防御力に影響します。

敵の城壁値

その城の強さを示します。攻撃を行うと値は下がり、０になると勝利となります。



自軍兵の士気メーター

攻撃兵の士気の高さを示します。

自軍の兵士の数

出撃している部隊の兵士の数です。

作戦ウィンドウ

今回の作戦を決定します。

作戦の説明

攻撃：選択した武将の部隊が敵の城を攻撃します。

説得：選択した武将が敵の城兵を説得します。敵の城兵の士気を下げる効果があります。

退却：自軍を撤退させます。退却を選択すると戦闘は終了します。

アドバイス

攻城戦では３回の攻撃で城を手に入れなくてはいけません。武力が高く兵士数が多い武将は攻撃が、知力の高い武将は説得が効果的です。守備側の武将の能力や状況によっても結果は変動するので注意して下さい。また、兵種ごとに攻撃力が違います。意外な兵士が有効なので、いろいろ試してみてください。

篭城戦について

篭城戦画面解説

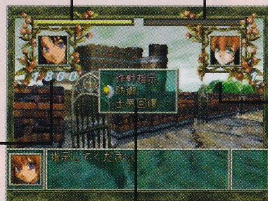
攻城戦と逆の立場となり、他国の攻撃から自国を守らなければなりません。自国の防壁を３回守り抜くか、士気値を０にしなければ、領地を奪われずにすみます。

自軍の城兵の士気メーター

０まで下がってしまうと、城を明け渡してしまいます。士気の高さは城壁の防御力に影響します。

自軍の城壁値

城の強さを示します。城壁値は、政略の増壁コマンドで強化できます。攻撃を行うと下がり、０まで下がると敗北となります。



敵軍兵の士気メーター

敵の攻撃兵の士気の高さを示します。

敵軍の兵士の数

敵の兵士の数です。

作戦ウィンドウ

今回の作戦を決定します。

作戦の説明

防御：選択した武将を城の防御に努めさせます。敵への攻撃が強化されます。

士気回復：選択した武将が城兵を激励します。城兵の士気が回復する効果があります。

アドバイス

篭城戦では敵の３回の攻撃に持ちこたえなくてはいけません。防衛する武将の武力が高いと城壁値の低下、知力が高いと士気の低下を減らすことができます。城壁値、城兵の士気、どちらが無くなっても城は敵に取られてしまいます。防衛の武将の武力が高いと攻撃に対して強くなり、知力が高いと説得に対して強くなります。

アイテムの説明

アイテムの授与

攻城戦で勝利し、敵の城を占領するとアイテムを発見することがあります。アイテムは使用する事で武将の能力を上昇、変更させる効果があります。

自軍の武将

アイテムを授与できる武将です。カーソルでアイテムを授与する武将を選択し、○ボタンで決定します。アイテムのストックは出来ません。アイテムが必要ない時は、×ボタンでキャンセルして下さい。



アイテム

発見したアイテムを表示します。

アイテム一例

＊この他にも何種類かのアイテムが登場します。



皇帝の鋼鉄

覇王の闘気で
武力が上昇します。



法皇のエメラルド

賢者の精神で
知力が上昇します。



白の薬

秘薬の効用で
兵種が変化します。



技の書

LV1の技をランダム
で覚えます。

武将は、技の書（LV1）、奥義の書（LV2）、裏奥義の書（LV3）と言うアイテムを授与する事で3段階のレベルの必殺技を覚えられます。（ただし、武将の固有技は覚えられません。）また、白の薬は与えた武将の兵種を変化できます。変化する兵種は、与えたときの兵種によって3種類のなかから選択されます。それぞれの兵種ごとに何に変化できるかはプレイして確かめてください。アイテムは敵国の領土を落とした時に発見できます

兵種一覧

兵種の説明

武将の率いる兵士には様々な種類があり、それぞれに地形や天候、必殺技との相性が設定されています。また、アイテムを使用することで兵種を変更することができます。



スケルトン

骸骨の姿をした魔族の兵士。
闇の天候で力を発揮します。



ゴブリン

荒れ狂う魔族の鬼達。森林や草原で力を発揮します。



村人

武装した一般市民。弱点が多いですが攻城戦に有効です。



エルフ

自然を愛する民族。信仰心が高く神聖属性攻撃を無効化します。



魔法生物

偽りの魂を与えられた生物。
雷撃属性攻撃を無効化します。



野獣

戦闘訓練された野獣。
暑さは苦手ですが森や山では強力です。



砂漠兵

砂漠を警護する兵士。
砂漠や暑い場所で力を発揮します。



拳法使い

己の肉体を武器に戦う兵士。
地形と天候に左右されません。



ネコ

ネコ族の戦士たち。
ネコなので寒さは苦手です。



ドウム兵

科学のヨロイをまとう兵士。
安定した戦力をもっています。



足軽

剣に生きる東洋の戦士。山岳での乱戦は得意ではありません。



カエル

カエル人間の兵士。水界属性攻撃を無効化しますが戦力は低めです。



翼戦士

神の血をひく兵士。剣撃属性攻撃、神聖属性攻撃は効きません。



ニンジャ

闇に生きる暗殺者の集団。
悪条件に強く能力も高いです。



ナイト

重厚な鎧で武装した騎士。戦力は最強に近いですが悪条件に弱いです。



海賊

海で暴れるナラズモノの集団。
雨の中の戦いが得意です。



戦士

戦闘訓練をつんだ戦いのプロ。
ナイトには一歩及びません。



ひよこ虫

大陸に多く生息するモンスター。
驚くべき特徴をもっています。

兵種ステータス

兵士のステータスウィンドウの説明

地形・天候・必殺技と兵士の相性は武将情報で確認できます。武将情報はメニューウィンドウを開くと選択できます。

兵種

武将の率いる兵士の種類です。

攻撃力・防御力

兵士固有のステータスです。最高10段階で高いほど強力です。



地形・天候・必殺技の相性

戦闘時の様々な条件に対する兵士の対応力です。×は不利△は変化なし◯は有利です、必殺技の項目に◎がある場合その兵種は◎の属性を無効化（ダメージがゼロとなる）できます。

地形・天候・必殺技の分類

天候

通	通常
雨	大雨
風	強風
霧	濃霧
暑	熱風
寒	寒冷
明	日照
闇	暗闇

地形

平	平地
砂	砂漠
草	草原
湿	湿地
森	森林
山	山岳

必殺技

剣	剣撃属性攻撃	雷	雷撃属性攻撃
気	拳術属性攻撃	土	大地属性攻撃
火	火炎属性攻撃	空	上空属性攻撃
水	水界属性攻撃	邪	闇属性攻撃
氷	氷結属性攻撃	聖	神聖属性攻撃
風	爆風属性攻撃	無	無属性

兵種特性表

兵士特性の説明

下記の対応表は兵士の特性を表したものです。表の見方は次の通りです。◎属性無効化、ダメージ無し・◯有利、ダメージ軽減、能力アップ△変化なし、ダメージ通常、能力変化なし・×不利、ダメージ増加、能力ダウン

	天候								地形						攻撃属性											
	通	雨	風	霧	暑	寒	明	闇	平	砂	草	湿	森	山	剣	気	火	水	氷	風	雷	土	空	邪	聖	無
スケルトン：	△	△	△	△	△	△	×	◯	△	△	△	△	△	△	◯	×	△	△	△	△	△	△	△	◯	×	△
ゴブリン：	△	△	△	△	△	△	×	◯	△	△	◯	×	◯	△	△	△	△	△	△	△	△	◯	△	◯	×	△
村人：	△	△	△	×	×	×	△	△	△	×	△	×	△	×	△	△	×	△	△	△	△	◯	△	×	◯	△
エルフ：	△	△	△	△	×	×	△	◯	△	△	◯	×	◯	△	△	△	△	△	△	△	△	◯	△	×	◎	△
魔法生物：	△	△	△	△	△	△	×	◯	△	△	△	△	△	△	△	×	△	△	△	△	◎	△	△	◯	×	△
野獣：	△	△	△	◯	×	△	△	△	△	△	◯	△	◯	◯	△	△	×	△	△	△	△	◎	△	△	△	△
砂漠兵：	△	△	△	△	◯	×	△	△	△	◯	△	×	△	△	△	△	◯	×	×	◯	△	△	△	△	△	△
拳法使い：	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	×	◯	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△
ネコ：	△	×	△	△	×	×	△	◯	△	△	△	×	◯	△	△	△	△	△	×	△	◎	△	△	△	△	△
ドウム兵：	△	△	△	△	×	△	△	△	△	△	△	△	△	△	◯	△	◯	△	△	△	×	△	△	×	◯	△
足軽：	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	×	◯	◯	△	△	×	△	△	△	△	△	△	△
カエル：	△	◯	△	△	×	×	△	△	△	×	△	◯	△	△	△	△	×	◎	×	△	△	◯	△	◯	△	△
翼戦士：	△	×	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	◎	△	△	△	△	×	△	△	×	△	◎	△
ニンジャ：	△	△	△	◯	△	◯	△	◯	△	×	△	△	◯	△	△	△	△	△	△	◯	△	△	△	◯	△	△
ナイト：	△	△	△	×	×	△	△	△	◯	△	△	×	×	×	◯	×	△	△	△	△	×	△	△	△	◯	△
海賊：	△	◯	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	×	△	△	△	◯	◯	◯	×	△	△	△	△	△
戦士：	△	△	△	×	×	△	△	△	◯	△	△	×	△	×	◯	×	△	△	△	△	×	△	△	△	△	△
ひよこ虫：	△	△	△	△	△	×	△	△	△	△	◯	△	◯	△	◎	◎	△	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎

必殺技について

武将は戦闘時に使用できる必殺技を所有しています。必殺技は1レベルから3レベルまでの段階があり、それぞれを使用するために、相応の必殺技ポイントが必要になります。必殺技には、通常のものの他、固有技、合体技があります。

必殺技

多くの武将が会得している技の総称。アイテムの「技の書」「奥義の書」「裏奥義の書」で新たに得ることもできます。下のリストは一例です。

龍爪斬	敵陣の中央に衝撃波を飛ばして攻撃する。
爆雷の呪文	敵陣に雷を降らせて攻撃。ナイトや戦士などに有効。
天魔氷結	巨大な氷の固まり４つを出現させ、敵を攻撃する。

固有技

一部の武将が会得している、オリジナルの技です。そのほとんどが強力なもので、アイテムを使用しても修得することはできません。

G・シュトローム	ジャドウの固有技。闇属性技としては、最強ランクの技です。
T・ウィップ	アゼレアの固有技です。木の根を生やして攻撃します。
聖なる純情	ティナの固有技。神聖属性技なので、スケルトンなどに効果的。

合体技

二人以上の特定のキャラクター同士が、同じ部隊にいる場合に発動が可能になる特殊な必殺技です。非常に強力な技が多く、一部のものは複数の効果を持つものもあります。合体技は21種類あり、下にあげたものは一例です。

2つの純情	聖なるふたつの力が敵を撃滅します。	ティナ他1名
ギャル帝国桃嵐	少女達の力が嵐となって敵を撃破します。	ピンキー他4名
カエル大集合	カエル族が秘める謎の必殺奥義です。	マーク他4名

キャラクター紹介

物語の中心となるメイマイ騎士団の少女たちを紹介します。

TINA ティナ



本名はティーナス・フェアリー。前メイマイ国王グランを父に持つ、メイマイ国の王女。同時にグラン王の指示で組織された騎士団の指揮官です。メイマイ王国の名の由来となったメイファース、マイラスティという2柱の女神の加護を得ているといわれ、国民に慕われています。



RATO ラト





本名ラト・リンネイ。ティナの幼馴染みの少女。宝珠を使い竜を封印することができる能力を持ち、また、拳法の達人でもあります。現在は世界中を竜を封印する旅に出ています。

RIMM リム

本名はリム・リンネイ。ラトの義理の妹で、王家付きのメイド。もともと戦災孤児ですが、ラトに保護されて現在に至っています。魔力は相当なものを秘めています。





KIRATT キラット

本名はキラット・アジャラ。修業中の駆け出し魔女。修行熱心ですが、なかなか成果に結びつきません。年齢のわりに早熟で、恋愛にも強い感心を持っています。泣き虫なのがたまに傷かもしれません。









ANITA アニータ

本名は不明。盗賊団の頭目で、鞭の達人です。街で偶然主人公とティナと出会い、それをきっかけにして騎士団に入団することになります。なんとペットにケルベロスを飼っています。

ネバーランド年表

ゲームの舞台となるネバーランドには、スペクトラルフォース以前のさまざまな歴史が存在しています。

年号	その年の主な出来事
前1200頃	ストーンカ帝国、大陸西部にて人類統一。 エルフ王ブリエスタとの戦争。
前1000頃	邪神ヘルガイア、聖神コリーアにより封印される。

年号	魔導世紀
0	大魔王ジャネス降臨、世界を掌握。 魔族による世界支配宣言。
3	最終戦争。ストーンカ帝国軍全滅。
6	バイアード家、魔王軍に加わる。 魔王軍設立、五将軍(プラーナ、ルドーラ、バイアード、ゴルベリアス、ザラック)の任命。
107	勇者ラウコーンの人類革命宣言。 第一次ラウコーン戦争。 ラウコーン軍勝利、 魔王軍南方より退却。
108	第二次ラウコーン戦争。 勇者ラウコーン戦死。ラウコーンの五勇者、魔将軍ザラックを倒す。
119	ラウコーン帝国建国。
131	ボルホコ山、大噴火。 バードマン、人口の50%失う。 バードマンの長ブルレス、ラウコーン帝国に降伏。
214	ラウコーン帝国軍、ガレーナへ侵攻。 魔族の村、12ヶ所を焼き払う。無限戦争。
223	ラウコーン帝国滅亡。大魔王ジャネス、暗黒時代を宣言する。

年号	その年の主な出来事
251	聖神コリーアが人類に聖地を与える。
253	神聖皇国建国。
257	クリアスタ帝、シルヴェスタに城を建てる。
259	クリアスタ王国建国。
260	カルカタ海より冥界王ムゲン降臨。 冥界王ムゲン、ジャネスに敗れる。
300頃	フーリュンを中心に東洋文明栄える。 フーリュンの民族の一部が大陸中央のステップ地方に移住。遊牧民となる。 フーリュンから東島の民族に使いが訪れる。
412	ガレーナが魔法真理を解く。
413	魔法真理軍の設立。世界4ヶ所に魔法都市(ガレーナ、ジグロード、エイクス、マリアンルージュ)を建てる。
415	エイクスに反魔法真理が盛んになる。
420	大魔導士ガレーナ、ジャネスに敗れる。 エイクス、独立宣言。錬金術を母体とした独自の国家を形成。 ドウム戦闘国家設立。
422	東島の帝、ムロマチ国を建国。
424	ムロマチ、鎖国化宣言。 ドウム戦闘国家、すべての国交を遮断。
454	勇者ギルドーラ、ジャネスに敗れる。
462	ハン・デ・カーンの大軍、ジャピトス、ポローニャを支配下に置く。 トゥイングー国建国。
472	ハン・デ・カーン病死。

年号	その年の主な出来事
525	エルフ戦争。ダークエルフの軍、ハイラングールに侵攻するが敗北。
531	バードマンのスカイフォーク、独立戦争を挑む。
601	勇者ドライゼムの海空作戦により魔王軍敗北。勇者ドライゼム、界王宣言。ラファーム界国建国。
603	ドライゼム界王暗殺。七日間戦争。復活した魔将軍ザラックによりラファーム界軍全滅。ラファーム界国滅亡。
666	勇者ゴーラ、ジャネス暗殺を計画するが失敗。魔界獣の大量寄生(寄生を免れた人々はナハリに逃げ延びる)。黒騎兵団、魔王軍の傘下に入る。
669	神聖皇国、魔王軍に対抗する軍隊シリニーグを設立。
673	神魔戦争。シリニーグ、魔王軍とトータスブルグにて戦闘、ここを奪取する。トータスブルグを神聖皇国の治下と決める。
814	勇者アサイン、ジャネスに敗れる。ジャドウ生まれる。
826	トータスブルグ、騎士団ローザを名乗り独立宣言。中立国家ローザ建国。
840頃	サンライオ地方を中心に商業流通路が整備される。商業都市が次々と出来上がる。
843頃	サンライオ地方で冥界王ムゲンを信仰する宗教が流行る。
845	サンライオにミリア国建国。ロギオンにフラウスター国建国。ボローニャにケイハーム王国建国。
898	ナハリに中立国家ギュフィ国建国。
968	エルフ戦争。ダークエルフの軍、ハイラングールに侵攻。リーガルリリー国王となる。
970	ムロマチ国開国宣言。 ムロマチ統一。
980	人間のマリア、大魔王ジャネスの子供を出産。ヒロと名づける。
984	五勇者(ミリオン、ラーデゥイ、グレイ、グロミュー、ザップロイ)、冥界にて"世界の印"を入手。スペクトラルタワーに封印する。ブリモリン、スペクトラルタワーに入る。
985	勇魔戦争勃発(旧戦争)。五勇者(ミリオン、ラーデゥイ、グレイ、グロミュー、ザップロイ)、魔王軍五将軍とジャネス城にて決戦。ジャネス和平案により終結。ジャドウ、ジャネスとの100日戦。この戦いの混乱の中で、マリア行方不明となる。
988	エリシオン、シフォンと出会う。
989	ヒロ、自分の中に眠る力を引き出すためにスペクトラルタワーへ入る。シフォン、世界中のモンスターと心を通わせる。[モンスターコンプリワールド]

年号	その年の主な出来事
990	ウェイブ、スペクトラルタワーに挑戦するが行方不明に。 ヒロ、スペクトラルタワーより生還。 ブリモリン、スペクトラルタワーより生還。 ゴブリン軍を起こし、魔王軍の傘下に入る。
991	ウェイブの魔法力が発動。 大陸は25%の自然を失う。 [スペクトラルタワー2]
993	勇者グレイ、スペクトラルタワーに挑戦。 シフォン、最後のひよこ虫と別れる。 シフォン、ラーデゥイと出会う。 シフォン、スペクトラルタワーに挑戦。 ヒロ、魔王軍に復帰。
994	勇者グレイとシフォン生還。 グレイ、スペクトラルタワーにて発見した天魔剣をシフォンに授ける。 [スペクトラルタワー] 詩人ルーチェ、スペクトラルタワーに挑戦するが行方不明に。
995	シリニーグ独立宣言。 グリーザ、ドリファン帝より聖剣ラングートを授かる。

年号	その年の主な出来事
996	大魔王ジャネス、勇者シフォンの天魔剣によって倒される。魔王軍滅亡。 ジャドウ復活。ラーデゥイと3勇者(シフォン、クリス、ランジェ)による平和宣言。 フラウスター、ゴルデンに侵攻。 ホーンハル国降伏。ギュフィ王没。 コルト王子、ギュフィ2世任命。 ローザ独立宣言。ルネージュ王没。 新国王リトルスノー、ジャドウを配下に置く。 グリーザ、ジャドウと遭遇、グリーザ敗北。
997	ヒロ、新生魔王軍設立。ネバーランド大戦。 [スペクトラルフォース]
998	アイラ、ボルホコ山に降臨。 [スペクトラルフォース(PC版)] [スペクトラルフォース2　アイラ降臨] [スペクトラルフォース2(PC版)]
999	新生魔王軍、ジャドウにより壊滅する。 ジャドウ、大魔王に就任、魔王軍を再編成。 シンバ、身体に竜を宿す。
1000	大蛇丸、シンバにムロマチ国を譲渡する。 [スペクトラルフォース　愛しき邪悪] メイマイ国、ネバーランド大戦に参戦。

Cover illustration.Tatunori Nakamura
Writer.Ryo Suzuki
Adviser.Masahiro Tanaka
Edit and design.Ruho Sasaki,Ryo Suzuki
声優協力
青二プロダクション

使用上のご注意 ●このディスクは"PlayStation"規格のソフトウェアです。 NTSC | J あるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"、"PlayStation"（PS one）および"PlayStation 2"にのみ対応しています。海外仕様のハードウェアでは使用できません。他の機種でお使いになると、機器などの故障の原因や耳や目などの身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●ソフトウェアの「解説書」および、お使いになる機種の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい方法でご使用ください。●このディスクを"PlayStation"、"PS one"および"PlayStation 2"本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトルなどが印刷されている面）が見えるようにのせてください。また、"PlayStation"および"PS one"本体にセットする場合は、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"および"PS one"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープン（⏏）ボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●直射日光があたるところや暖房器具の近くなど、高温のところに保管しないでください。湿気の多いところも避けてください。●ディスクは両面とも手を触れないように持ってください。●紙やテープをディスクに貼らないでください。●ディスクにペンなどで書きこみをしないでください。●指紋やほこりによるディスクの汚れは映像の乱れや音質低下の原因になります。いつもきれいにしておきましょう。●ふだんのお手入れは、柔らかい布でディスクの中心部から外周部に向かって放射状に軽くふいてください。●ベンジンやレコードクリーナー、静電気防止剤などはディスクを傷めることがありますので、使わないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤などで補修されたディスクは誤作動や本体の故障の原因となりますので絶対に使用しないでください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。ケースに入れずに重ねたりななめに立てかけたりすると、そりや傷の原因になります。●このディスクの中心孔に、指など身体の一部を故意に挿入しないでください。抜けなくなったり、身体を傷つけることがあります。●このディスクを絶対に投げないでください。人体その他を傷つける恐れがあります。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。●"PlayStation"、"PS one"および"PlayStation 2"本体を液晶方式以外のプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式テレビ）にはつながないでください。残像現象（画面の焼き付き）が起こることがあります。特に静止画を表示しているときは、残像現象が起こりやすくなります。●ソフトウェアによっては"メモリーカード"や"PocketStation"が必要な場合があります。詳細はソフトウェアの「解説書」などで確認してください。

健康上のご注意 ●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●アナログコントローラ（DUALSHOCK）などの振動機能を使って長い時間連続してプレイをしないでください。目安として約30分ごとに休憩をとってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。プレイ中の画面を見ていてこのような症状や、めまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じた場合は、すぐにプレイを中止し、医師の診察を受けてください。●お使いになるハードウェアの「取扱説明書」「健康のためのご注意」をよく読んで正しくご使用ください。

～純情で可憐～

メイマイ騎士団

スペクトラルフォース聖少女外伝 TM

http://www.ideaf.co.jp

SLPS 03078